

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PKN PADA SEKOLAH DASAR

Fitriyah Umami Sholihah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (sweetfitriyah@gmail.com)

Jandut Gregorius

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Latar belakang penelitian ini berangkat dari kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru, karena guru hanya menggunakan metode yang sama dalam setiap kegiatan belajar mengajar, tidak menggunakan media pembelajaran dan selalu menggunakan cara mengajar yang monoton sehingga membuat siswa jenuh, hilangnya komunikasi antar siswa dengan guru, siswa dengan siswa dan semua kegiatan terpusat pada guru. Hal tersebut membuat rendahnya hasil belajar siswa dan masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65 khususnya pada mata pelajaran PKN materi pokok Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan aktivitas guru dan siswa, peningkatan hasil belajar siswa serta respon siswa dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran. Pada kegiatan pembelajaran aktivitas guru mengalami peningkatan dengan persentase pada siklus I sebesar 55,68%, pada siklus II sebesar 73,86% dan pada siklus III sebesar 96,58%. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan persentase pada siklus I sebesar 60%, pada siklus II 70% dan pada siklus ke III sebesar 97,5%. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan persentase pada siklus I sebesar 60,50%, pada siklus II sebesar 78,50% dan pada siklus III sebesar 96,42%. Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran bermain peran dapat menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: metode pembelajaran bermain peran, pembelajaran PKN, hasil belajar.

Abstract: The background of this study depart from the less active students in following the lessons given by teachers because teachers just use the same method of teaching and learning in every activity, do not use instructional media and always use a monotonous way of teaching that makes students bored, loss of communication between students with teachers, students and all students with activities centered on the teachers. This makes the low student learning outcomes and are far from minimal completeness criteria (KKM) at 65, especially in the Civic Education subject the totality state unit republic Indonesia. Data collection technique using observation, testing and evaluation questionnaire. On learning with the activities of teachers has increased the percentage of 55,68% in cycle I, on the cycle II of 73,86% and the cycle III of 96,68%. Activities of students during the learning process also increased the percentage of the cycle I of 60%, on the cycle II of 70% and the cycle III of 97.5%. On student learning out comes also increased the percentage of 60,50% in cycle I, on the cycle II of 78,50% and the cycle III of 96,42%. Those the use of method learning role playing may make the students active and in the spirit of learning and can improve student learning outcomes.

Keywords: method learning role playing, Civic Education, learning outcome.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan dapat mengembangkan potensi diri manusia dalam kehidupannya, baik sebagai individu maupun sebagai warga masyarakat dan warga negara.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan SD/MI tahun 2006 ditekankan PKN mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang memiliki komitmen dan konsisten untuk mempertahankan Negara

Kesatuan Republik Indonesia. PKN diartikan sebagai mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Data nilai siswa pada materi “Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam pembelajaran PKN

menyatakan bahwa, nilai siswa yang berada di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan pencapaian angka 65 dari 28 siswa hanya dapat dilalui oleh 13 siswa, sedangkan 15 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Pembelajaran PKn yang demikian jelas kurang mendukung tercapainya hasil belajar sesuai yang diharapkan kurikulum PKn. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran PKn kelas V dengan menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar maupun hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap pembelajaran PKn kelas V SDN Cangkring II Krembung Sidoarjo, ditemukan bahwa cara pembelajaran PKn kurang bervariasi dan menyenangkan karena guru-guru hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, siswa tidak dilatih dalam bidang bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat orang lain. Akibat penerapan metode ceramah tersebut aktivitas siswa menjadi pasif, siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tidak ada interaksi belajar antara siswa dengan siswa, dan bahkan cenderung bosan sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa yang sering tidur-tiduran, sering keluar masuk kelas, atau mengganggu teman lain.

Ada beberapa cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya cara mengajar dengan menggunakan metode bermain peran. Bermain peran adalah peranan yang dimainkan oleh beberapa kelompok dimana para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia, khususnya pada materi mendeskripsikan Negara Kesatuan Republik Indonesia pada mata pelajaran PKn SD kelas V yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian.

Bermain peran sebagai model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang ada dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain (Hamzah, 2007:26).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain :

Bagi peneliti adalah sebagai berikut: (1) dapat menambah, memperluas wawasan dan menambah pengetahuan dalam upaya meningkatkan kualitas mutu pendidikan serta dapat menjadi pengalaman yang berharga sebagai realisasi dan teori-teori yang diperoleh; (2) sebagai pengalaman untuk memperoleh ilmu di bidang karya ilmiah yang merupakan penerapan yang pernah diterapkan pada waktu dibangku kuliah.

Bagi siswa adalah agar siswa lebih aktif, membangkitkan minat, serta menumbuhkan imajinasi dan

kreatifitas siswa dalam pelajaran PKn serta membantu meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada pelajaran PKn.

Bagi guru adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan sumber inspirasi guru dalam proses pembelajaran dan dapat menambah pengetahuan tentang metode bermain peran sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran PKn secara optimal.

Istilah Kewarganegaraan dapat diartikan hal-hal atau sesuatu yang berhubungan dengan warga Negara. Menurut Azis Wahab (2005:15) istilah pendidikan kewarganegaraan dapat dipahami sebagai perluasan makna dari pendidikan kewarganegaraan. Secara umum pendidikan kewarganegaraan atau *civic education* adalah pendidikan atau pengajaran untuk mengembangkan kesadaran akan dirinya sebagai warga Negara, dengan hak-hak dan berbagai tanggung jawabnya dalam diri peserta didik (Djiwandono dalam Widiyastono, 2004:26).

Sumantri (2001:279) menjelaskan tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah membentuk warga Negara yang baik yaitu warga Negara yang patriot, toleran, setia terhadap bangsa dan Negara, beragama, demokrasi pancasila sejati. Berkaitan dengan itu Wahab (2011:331) mengidentifikasi warga Negara yang baik adalah warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan dengan baik hak-hak dan kewajibannya sebagai individu warga Negara memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial. Mampu memecahkan masalah-masalah kemasyarakatan secara cerdas sesuai dengan fungsi dan perannya, memiliki sikap disiplin pribadi dan perilaku warga Negara dan warga Negara yang baik.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) agar siswa dapat memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur dan demokrasi serta ikhlas sebagai WNI terdidik dan bertanggung jawab; (2) agar siswa menguasai dan memahami berbagai masalah dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta dapat mengatasinya dengan pemikiran kritis dan bertanggung jawab yang berlandaskan Pancasila, Wawasan Nusantara dan Ketahanan Nasional; (3) agar siswa memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kejuangan, cinta tanah air, serta rela berkorban bagi nusa dan bangsa.

Menurut Wahab (1997:78) karakteristik pembelajaran PKn SD adalah (1) murid SD lebih cenderung bermain sambil belajar; (2) pengetahuan yang perlu dimiliki adalah pengetahuan dan pengertian yang sederhana sesuai dengan tingkat perkembangan anak (3) pengalaman lebih menekankan pada pengalaman dan pembiasaan dan (4) pengalaman belajar yang sangat bernilai.

Dengan pembelajaran PKn SD diharapkan mengemukakan berbagai contoh perilaku dan membantu siswa agar dapat mencontohi perilaku yang sesuai dengan moral pancasila dan tuntunan masyarakat sekitarnya. Pembelajaran PKn SD memerlukan media yang dapat menstimulus lahirnya model pembelajaran yang aktif dan kreatif. Menurut Wahab (1997:177) menyebutkan media-media yang paling tepat digunakan dalam pembelajaran PKn SD adalah media cerita, media gambar dan pengalaman anak sendiri.

Tindakan perbaikan yang kamu lakukan untuk meningkatkan prestasi pemahaman belajar PKn adalah dengan bermain diharapkan siswa memperoleh pengalaman secara langsung. Sehingga akan merasa sangat menyenangkan dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika siswa sudah aktif maka akan lebih mudah dalam menguasai materi dan tugas akhirpun akan dapat meningkatkan kebersamaan antar siswa dalam belajar agar mampu berinteraksi, berkomunikasi, menginterpretasikan suatu kejadian.

Langkah perbaikan pembelajaran yang penulis lakukan adalah menyiapkan naskah peran sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelum perbaikan dilaksanakan. Ketika pelaksanaan sebelum perbaikan dilaksanakan pertama kali (1) menyampaikan tujuan guna memfokuskan hasil yang ingin dicapai; (2) menghangatkan suasana dan memotivasi siswa; (3) membagikan naskah untuk dipelajari dan memilih peran yang sesuai pada tiap kelompok; (4) memerankan drama; (5) diskusi dan evaluasi.

Menurut Fathurrohman dan Wuri Wuryandani (2011) metode bermain peran yaitu suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dimana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peran) tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Dengan melalui metode bermain peran ini diharapkan nantinya siswa dapat : (1) untuk membina nilai-nilai moral tertentu; (2) meningkatkan kesadaran dan penghayatan terhadap nilai-nilai; (3) untuk membina penghayatan siswa terhadap suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup.

Menurut Siradjuddin dan Suhanadji (2012:56) metode bermain peran sering disebut juga dengan metode sosio drama. Penggunaan metode ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku tokoh drama hubungannya dengan masalah social. Biasanya guru memperkenalkan suatu masalah, kemudian menunjuk beberapa orang siswa untuk memerankan tokoh tertentu sehubungan dengan pemecahan masalah tersebut. Peran tersebut dilakukan beberapa lama sambil disaksikan oleh siswa lain. Setiap adegan dapat dihentikan atau

diteruskan sampai adegan dianggap selesai yang berarti masalah dianggap telah terpecahkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran bermain peran mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, dan mendeskripsikan kendala-kendala yang muncul dan pemecahannya dalam penerapan pembelajaran bermain peran. Untuk tercapainya tujuan dari penelitian ini langkah-langkah dalam bermain peran harus diperhatikan.

Langkah-langkah Penerapan Metode Bermain Peran adalah sebagai berikut : (1) Guru menyusun atau menyiapkan scenario yang akan ditampilkan, (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar, (3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran, (5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, (6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan/mengamati skenario yang sedang diperagakan, (7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, (8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, (10) Evaluasi, dan (11) Penutup.

Kelebihan Metode Bermain Peran adalah sebagai berikut: (1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Di samping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sangat sulit untuk dilupakan, (2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, (3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, (5) Di mungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan Metode Bermain Peran adalah sebagai berikut: (1) Pemecahan problem sosial yang disampaikan oleh siswa belum tentu cocok dengan keadaan yang ada dimasyarakat, (2) Karena waktu yang terbatas maka kesempatan berperan secara wajar kurang terpenuhi, (3) Rasa malu dan takut akan mengakibatkan ketidakwajaran dalam memainkan perannya dihadapan teman-temannya, (4) Hasil belajar siswa sulit terkontrol, (5) Situasi yang diciptakan dalam kelas tidak bisa sepenuhnya sama dengan situasi dalam masyarakat, sehingga sulit mengarahkan siswa bermain dengan sungguh-sungguh.

Menurut Slameto (2003:2) mendefinisikan belajar ialah merupakan usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Perubahan tingkah laku secara keseluruhan tersebut dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan kecakapan, kebiasaan pada diri seseorang yang belajar.

Dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar, siswa pada umumnya hanya mentransfer apa yang ada dalam buku teks. Dalam hal ini aktifitas siswa terbatas pada mendengarkan penjelasan guru, mencatat, menjawab pertanyaan apabila guru memberi pertanyaan. Dalam proses pembelajaran guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi pembelajaran. Untuk itu metode bermain peran dapat membantu pengembangan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn, juga dapat mengatasi sikap pasif siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena siswa yang melakukan aktivitas sendiri. Hal ini akan membuat siswa lebih paham terhadap pembelajaran PKn, sehingga hasil belajar mereka menjadi baik.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengupayakan perbaikan pembelajaran, baik dalam hal proses maupun hasilnya. Tahap-tahap dalam penelitian ini, sebagai berikut: 1) tahap persiapan atau perencanaan, 2) Tahap pelaksanaan penelitian, 3) Tahap observasi atau pengamatan, 4) Tahap refleksi. Keempat tahap tersebut merupakan unsur yang membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan berurutan yang kembali pada langkah semula.

Jumlah siklus pembelajaran ditentukan oleh ketercapaian tujuan penelitian. Apabila tujuan penelitian sudah dapat dicapai pada siklus pembelajaran ke II, maka penelitian tidak akan melanjutkan penelitian sampai dengan siklus berikutnya atau cukup sampai dengan siklus ke II saja. Perencanaan penelitian mencakup kegiatan-kegiatan penyusunan RPP yang dilakukan secara

kolaboratif antara peneliti dan guru. Penentuan media yang sesuai beserta teknik penggunaannya.

Pelaksanaan penelitian merupakan tahap implementasi RPP yang telah disusun. Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap perilaku pembelajaran baik perilaku guru maupun siswa. Dalam melaksanakan penelitian berpedoman pada instrument observasi.

Refleksi merupakan tahap akhir setiap Siklus. Tahap ini peneliti dan guru berkumpul untuk membahas berbagai data yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran. Apabila dalam pelaksanaan pembelajaran diperoleh data-data dan catatan-catatan yang mengidentifikasi kurang sempurna suatu proses pembelajaran maka tahap tersebut dilakukan perencanaan ulang oleh peneliti dan guru, sehingga perencanaan baru yang siap untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini dilaksanakan di kelas V pada mata pelajaran PKn. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah semua siswa kelas V dan guru, dimana siswa kelas V terdiri dari 16 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Selain melakukan penelitian kepada siswa, terdapat dua observer yang juga melakukan penelitian kepada guru. Guru sebagai subyek penelitian disini adalah peneliti sendiri.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Cangkring II Krembung Sidoarjo. Alasan penulis dalam memilih lokasi penelitian di SDN ini karena keterbukaan sekolah dalam menerima pembaharuan, dan kemauan guru untuk mengembangkan pengetahuannya mengenai model, metode pembelajaran yang sedang berkembang pada masa sekarang. Alasan kedua menggunakan lokasi penelitian di SDN ini didasarkan pada aktivitas belajar siswa dengan menerapkan metode yang menarik seperti metode bermain peran belum pernah dilakukan, dikarenakan guru lebih sering menggunakan metode ceramah.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2013/2014 yaitu bulan November sampai Desember 2013. Penelitian pendidikan mengacu pada kalender akademik dan jadwal pelajaran sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

PTK ini dilaksanakan dalam bentuk siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti mata pelajaran PKn menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Apabila hasil yang diharapkan belum tercapai maka peneliti akan melaksanakan siklus yang berikutnya

Dalam pengumpulan data teknik yang digunakan antara lain, 1) Pengamatan/observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran, dan untuk mengetahui hasil belajar afektif dan

psikomotorik. 2) Tes, digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan mengumpulkan data hasil belajar siswa. 3) wawancara, digunakan untuk mendapatkan data atau informasi melalui komunikasi secara langsung yang tidak ditemukan dalam observasi.

Tes adalah serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150). Sedangkan menurut Sanjaya (2009:99) tes adalah instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian adalah tes tulis yaitu tes yang menggunakan bahasa secara tertulis. Tes ini cocok digunakan untuk menilai kemampuan nalar siswa.

Tes dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan cara siswa diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan penggunaan metode bermain peran dengan petunjuk yang diberikan guru.

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian (Margono, 2009:158). Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap obyek ditempat terjadi atau berlangsungnya kegiatan sehari-hari sehingga observasi berada bersama obyek yang diselidiki. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan metode bermain peran. Selain itu peneliti juga menggunakan lembar pengamatan observasi diskusi kelompok pada saat kegiatan kelompok berlangsung. Observasi juga dilakukan untuk mengamati tingkat keberhasilan peneliti sebagai guru pelaksana pembelajaran saat melakukan proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan tematik dan pembelajaran kontekstual Guru kelas yang bertindak sebagai observer akan mengamati peneliti (guru pelaksana pembelajaran) dengan menggunakan lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran. Metode pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi ditujukan untuk mendapatkan data autentik selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh guru dan di bantu oleh dua orang kolaborator. Metode observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi terstruktur, peneliti menyediakan lembaran khusus observasi kegiatan pembelajaran, observer mengamati kegiatan belajar mengajar dan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

Wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang

dipandang perlu dan memiliki relevansi dengan permasalahan penelitian tindakan kelas. (Kunandar, 2008:157).

Wawancara: untuk menggali data tentang kendala-Kendala dalam penerapan metode bermain peran, wawancara dilakukan diluar proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran PKn. Tes ini cocok untuk menilai kemampuan nalar siswa. Tes ini berupa tes tulis yang dilakukan secara individu yang hasilnya akan digunakan untuk acuan menarik kesimpulan dari rumusan masalah yang telah dibuat.

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran, aktivitas yang dilakukan siswa diamati oleh guru dan peneliti. Pengamat memberikan penilaian berdasarkan lembar observasi tentang aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus penelitian. Pada akhir setiap siklus terdapat tes yang akan dibandingkan rata-rata hasil belajarnya. Penelitian dikatakan berhasil apabila hasil observasi aktivitas guru mencapai 85% (2) Penelitian dikatakan berhasil apabila hasil observasi aktivitas siswa mencapai 85%, (3) Nilai siswa mencapai ≥ 65 dan rata-rata hasil belajar klasikal seluruh siswa mencapai 85%.

Hal ini berarti penelitian tentang penerapan Metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn berhasil. Namun jika pada siklus II rata-rata hasil belajarnya belum mengalami peningkatan, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah ini terletak di Jln. Masjid desa Cangkring No. 8 Kecamatan Krembung, Kota Sidoarjo. Sekolah ini terletak didaerah pinggiran dekat dengan jalan raya. Sekolah ini memiliki 10 ruang kelas mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI dan juga ada beberapa lainnya seperti: ruang guru, kepala sekolah, perpustakaan, dan kamar mandi. Kelas yang dijadikan sebagai tempat penelitian adalah kelas V, dimana kelas V ini tempatnya cukup luas sehingga penataan tempat duduk yang akan digunakan sebagai diskusi kelompok lebih mudah untuk diubah.

Jumlah guru dari sekolah ini sebanyak 12 orang dan 1 pegawai staf TU, 2 pegawai staf penjaga sekolah dan 1 tukang parkir. Jumlah guru yang PNS ada 9 orang dan guru yang belum PNS ada 3 orang. Latar belakang

pendidikan guru yang ada di SDN ini kebanyakan dari lulusan S1. Pada umumnya guru di SDN ini bersikap terbuka terhadap pembelajaran baru dan selalu melakukan inovasi pembelajaran dengan baik. Guru yang dijadikan sebagai pengamat pada penelitian ini adalah guru kelas V SDN Cangkring II Krembung Sidoarjo.

Di sekolah ini terdiri atas siswa kelas I sampai dengan siswa kelas VI. Siswa yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas V yang terdiri dari 28 siswa, dimana terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Dipilihnya siswa kelas V karena kemampuan berpikirnya bersifat rasional sehingga apa yang disampaikan oleh guru mudah diterima oleh siswa tersebut. Selain itu juga cocok dengan materi yang akan disampaikan pada penelitian kali ini dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

Pada bab ini dipaparkan hasil penelitian penerapan metode pembelajaran bermain peran guna meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn kelas V SDN Cangkring II Krembung Sidoarjo. Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran dikelas. Langkah dalam pembelajaran dilakukan melalui tahapan yang disebut siklus. Penelitian ini dilakukan mulai dari siklus I sampai siklus 3.

Dari deskripsi data hasil penelitian dapat dijelaskan lebih lanjut hal-hal sebagai berikut:

Aktivitas Guru

Berikut ini diagram perbandingan aktivitas guru yang terjadi antara siklus I, II dan III.

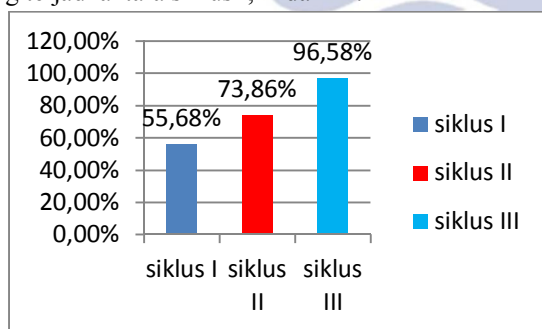


Diagram 1

Aktivitas Guru pada Siklus I, II dan III

Dari diagram diatas dapat diketahui aktivitas guru pada siklus I sebesar 55,68%, siklus II sebesar 73,86%, dan pada siklus III sebesar 96,58%. Jika ditinjau dari tingkat keberhasilannya telah mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 18,18%, dari siklus II ke siklus III sebesar 22,72%. Adapun kekurangan yang dilakukan dalam siklus I antara lain: (1) kurang percaya diri, (2) kurang menguasai kelas, (3) lembar evaluasi yang diberikan terlalu berat, dan (4) permainan bermain peran kurang dikuasai baik oleh siswa.

Dari permasalahan tersebut peneliti dan observer mencoba menghadirkan beberapa langkah perbaikannya itu dengan cara: (1) lebih menguasai kelas, (2) menciptakan motivasi yang bagus dan membangkitkan semangat belajar siswa, (3) memberikan tambahan buku ajar kepada siswa, (4) menjelaskan materi pelajaran lebih baik lagi dan lebih jelas, dan (5) menguasai aturan permainan yang diberikan.

Dengan melakukan perbaikan tersebut, didapatkan peningkatan hasil observasi aktivitas guru pada siklus III. Pada siklus III ini hasil observasi aktivitas guru menunjukkan kategori “sangat baik” dan pencapaian persentasenya sebesar 96,58%. Berdasarkan hasil tersebut aktivitas guru dalam penerapan metode bermain peran telah tercapai dan aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III.

Aktivitas Siswa

Berikut ini diagram perbandingan aktivitas siswa yang terjadi antara siklus I, II dan III

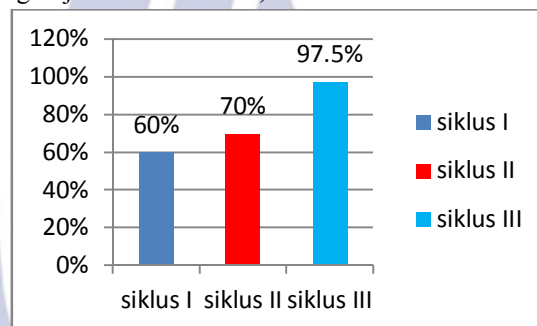


Diagram 2

Aktivitas Siswa pada Siklus I, II dan III

Dari diagram diatas dapat diketahui aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60%, siklus II sebesar 70% dan pada siklus III sebesar 97,50%. Jika ditinjau dari tingkat keberhasilannya telah mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 10%, dan dari siklus II ke siklus III sebesar 27,5%. Pada siklus I dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa masih tergolong rendah, hal tersebut mendorong guru untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dan mencari solusi dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan di siklus I. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn pada siklus I diperoleh persentase rata-rata 60%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 85%. Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I, aktivitas siswa yang masih kurang yaitu (1) menerima informasi tujuan pembelajaran, (2) menerima informasi materi, (3) menerima bimbingan dari guru, dan (4) mengerjakan LKS. Kemudian guru melakukan perbaikan yaitu (1) siswa harus lebih memperhatikan pada saat guru

menjelaskan materi pembelajaran, (2) siswa harus lebih tertib dalam diskusi kelompok mengerjakan LKS dan mempresentasikannya, dan (3) siswa mengerjakan lembar evaluasi dengan tenang, teliti dan jujur.

Melakukan perbaikan tersebut di dapatkan peningkatan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II yaitu menunjukkan peningkatan aktivitas siswa sebesar 70%. Dari hasil itu, ternyata belum mampu mencapai indikator keberhasilan sebesar 85%. Oleh karena itu, peneliti berusaha memperbaiki aktivitas pembelajaran agar aktivitas siswa dalam siklus III menjadi lebih aktif. Dari hasil pelaksanaan siklus III ini diperoleh hasil bahwa aktivitas siswa bisa mencapai presentase sebesar 97,5%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran ini telah tercapai dengan baik dan dapat meningkat pada tiap siklus yang dilakukan. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa sudah mencapai indikator keberhasilan sebesar 85%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran tidak terpusat pada guru semata, melainkan juga pada siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hasil Belajar Siswa

Di bawah ini perbandingan nilai ketuntasan belajar siswa secara klasikal yang terjadi pada siklus I, II dan III.

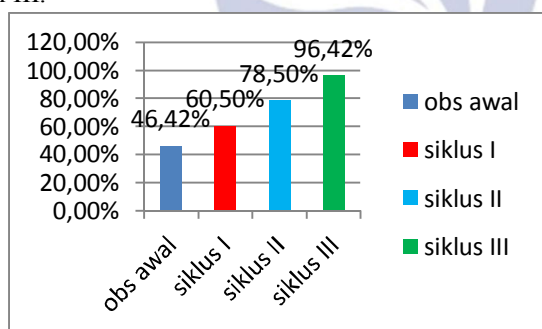


Diagram 3
Hasil Belajar Siswa

Pada siklus I hasil belajar siswa untuk mata pelajaran PKn dengan materi keutuhan negara republik indonesia dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran ini persentase ketuntasan belajarnya sebesar 46,43%. Berdasarkan presentase tersebut dapat dikatakan bahwa siswa yang memperoleh skor lebih dari atau sama dengan 65 ada 13 siswa. Nilai tersebut menandakan bahwa pembelajaran kali ini belum berhasil, karena bimbingan guru dalam proses pembelajaran dan kurang menguasai kelas sehingga siswa asyik bermain sendiri. Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I dengan melakukan perbaikan terhadap kinerjanya dalam proses pembelajaran, di dapatkan peningkatan hasil belajar pada siklus II yaitu pencapaian persentase 78,50%. Nilai tersebut belum dapat mencapai keberhasilan

penelitian karena nilai siswa secara klasikal belum mencapai 85%. Untuk itu Peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan siklus III

Dari penerapan siklus I, II didapatkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan, terbukti 28 siswa dari 28 siswa kelas V mencapai nilai lebih dari atau sama dengan 65. Adapun pada siklus I, II ini presentase perolehan nilai siswa yang lulus mencapai 96,42% dari jumlah siswa. Adapun kenaikan hasil belajar dari temuan awal sebesar 46,42%, pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebesar 60,50%, pada siklus II 78,50% dan pada siklus III 96,42% siswa tuntas belajar.

Kendala-kendala Yang Muncul Dalam Penerapan Model

Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru pada saat melakukan pembelajaran pada mata pelajaran PKn dengan materi kesatuan negara republik indonesia dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran kelas V di SDN Cangkring II Krembung Sidoarjo pada siklus I antara lain sebagai berikut: (1) Kurang optimalnya guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi sehingga siswa terlihat pasif dan pasrah terhadap materi yang telah dipelajari bersama-sama. Pada siklus II guru hendaknya lebih aktif dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa agar siswa termotivasi untuk menjawab dan bertanya sehingga siswa lebih paham terhadap materi yang telah dipelajari, (2) Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun berdiskusi kelompok akan tetapi masih ada beberapa siswa yang hanya numpang nama dan bergurau sendiri dengan temannya yang lain. Siswa juga belum berani untuk mengajukan atau mengutarakan pendapatnya. Mereka kebanyakan malu untuk bertanya atau berpendapat terutama dalam mempresentasikan hasil Diskusi kelompoknya. Pada siklus II hendaknya guru lebih bisa mengaktifkan seluruh siswa sehingga semua siswa menjadi lebih aktif dan siswa lebih berani untuk mengajukan atau mengutarakan pendapatnya masing-masing baik di depan kelas maupun di tempat duduknya, (3) Kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKn dengan materi keutuhan negara kesatuan republik indonesia. Pada siklus II hendaknya guru harus lebih bisa membimbing siswa dalam proses pembelajaran dengan lebih memfokuskan pembelajaran dengan hal-hal yang nyata sehingga pembelajaran akan lebih mudah dan bermakna.

Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru pada saat melakukan pembelajaran pada mata pelajaran PKn dengan materi keutuhan negara republik indonesia dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran di SDN Cangkring II Krembung Sidoarjo pada siklus II ini secara garis besar sudah tidak ada. Meskipun ada

beberapa aspek yang belum mendapatkan skor maksimal tetapi sudah mengalami peningkatan dari siklus I dan dinyatakan baik. Tetapi jika dilihat dari indikator keberhasilan aktivitas guru dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran pada kelas V belum melebihi keberhasilan aktivitas guru.

Untuk aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan dinyatakan sangat baik, yaitu dalam berdiskusi kelompok dan pada proses pembelajaran sudah berani menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru dan mengajukan pendapatnya tetapi tidak disertai dengan argumentasi. Ini dikarenakan kurangnya kepekaan guru terhadap anak didiknya. Seharusnya guru harus bisa lebih merangsang tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru pada saat melakukan pembelajaran pada mata pelajaran PKn dengan materi keutuhan negara republik indonesia dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran kelas V di SDN Cangkring II Krembung Sidoarjo ini secara garis besar sudah tidak ada. Meskipun ada aspek yang belum mendapatkan skor maksimal tetapi sudah mengalami peningkatan. Jika dilihat dari indikator keberhasilan aktivitas guru dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran sudah melebihi atau sama dengan 85% yaitu mencapai 94,73% kategori “sangat baik), sehingga indikator keberhasilan aktivitas guru dalam penerapan metode pembelajaran bermain peran telah tercapai.

Untuk aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I, II, dan III dinyatakan sangat baik. Aktivitas pada siklus III ini mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam pembelajaran ini telah tercapai.

Dari hasil evaluasi pada siklus III telah diperoleh skor rata-rata 85 dan persentase ketuntasan belajarnya 96,42%. Berdasarkan hasil evaluasi siklus III menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ini telah tercapai

Analisis Hasil Wawancara.

Wawancara dilaksanakan pada pertemuan terakhir siklus III. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa siswa yang diwawancarai merespon positif terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti yaitu pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Hal ini menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik karena siswa merasa senang dengan pembelajaran yang dirancang dengan metode bermain peran sehingga siswa tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu siswa merasa bermain peran juga memudahkan siswa untuk mengingat materi PKn.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN Cangkring II Krembung Sidoarjo untuk mengetahui aktifitas guru, aktifitas siswa, hasil belajar siswa dan kendala-kendala siswa terhadap penerapan metode pembelajaran metode bermain peran didapatkan kesimpulan sebagai berikut: (1) Aktifitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran meningkat dan efektif dalam belajar, (2) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran meningkat dalam tiap tahap penelitian. Hal ini ditandai dengan meningkatnya aktivitas siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal selama tiga siklus penelitian yang dilakukan, (3) Hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran meningkat dalam tiap tahap penelitian. Hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal selama tiga siklus penelitian yang dilakukan, dan (4) Kendala-kendala yang dialami selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran yaitu pertama, karena kondisi belum terbiasa dengan metode tersebut yang membuat siswa masih beradaptasi pada siklus I, tetapi hal tersebut dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Kedua, masih adanya beberapa siswa yang lamban dalam menerima materi pelajaran sehingga membutuhkan bimbingan lebih pada saat kegiatan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disarankan kepada guru kelas pada khususnya dan pemerhati pada umumnya hal-hal sebagai berikut: (1) Dalam pembelajaran hendaknya guru tidak hanya menerapkan menerapkan metode pembelajaran bermain peran yang tetap setiap hari, tetapi berilah warna pada model pembelajaran yang anda lakukan, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, media yang menarik, metode diskusi, Tanya jawab serta yang lainnya sehingga anak lebih maksimal dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal, (2) Guru harus menyadari pentingnya partisipasi aktif siswa dalam satu pembelajaran dikelas agar dapat mempengaruhi proses pembelajaran dimana siswa ikut terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran, (3) Metode pembelajaran bermain peran hanyalah satu dari beberapa macam metode yang bisa anda pakai untuk mengajar anak didik anda dan jangan lupa menguasai materi dengan baik, menguasai

permainan yang akan dipakai dalam mengajar siswa serta manajemen siswa dengan Baik akan dapat mensukseskan anda dalam menerapkan metode pembelajaran bermain peran dan membentuk karakter peserta didik anda. Guru harus lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran bermain peran terhadap materi pelajaran lain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan (4) Kendala-Kendala yang ada jangan dijadikan patokan untuk tidak berusaha tetapi dijadikan awalan dalam melaksanakan pembelajaran inovatif sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Faturrohman, Wuryandani Wuri. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (untuk PGSD dan Guru SD)*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Margono, S. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kharisma Putra Utama
- Siradjuddin dan Suhanadji. 2012. *Pendidikan IPS*. Surabaya: UNESA. University Press..
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suhanadji dan Waspodo. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tim. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Unesa university Press: Surabaya.